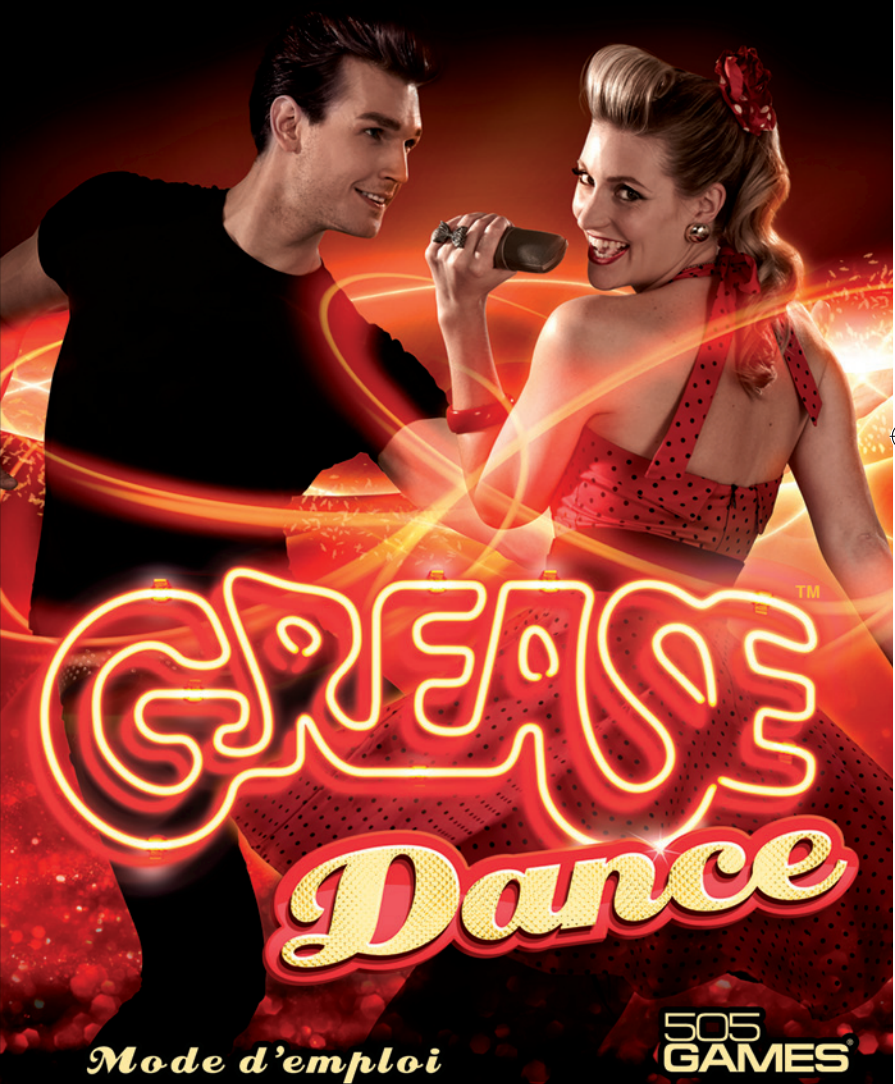




XBOX 360

KINECT™



GREASE™

Dance

Mode d'emploi

505
GAMES™

Table des matières

- 1. Xbox LIVE
- 1. Comment obtenir de l'aide sur KINECT
- 2. Commandes du jeu
- 3. Menu principal
- 4. Mode Danse
- 8. Mode Karaoké
- 10. Bonus
- 13. Accompagner au chant
- 14. Crédits
- 16. Le jeu en toute sécurité avec KINECT

Xbox LIVE

Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à KINECT, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Comment obtenir de l'aide sur KINECT

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Xbox.com

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur www.xbox.com/support.

Commandes Du Jeu

Commandes de base

BMD/LS : Naviguer dans l'Aide Kinect

Touche Y : Accéder à l'Aide Kinect (depuis l'écran de démarrage uniquement).

Navigation

Une fois dans le menu, un curseur apparaîtra à l'écran. Bouge la main pour déplacer le curseur.



Pour sélectionner une option du menu, place le curseur dessus : une icône en forme d'anneau s'affiche et se remplit. L'option est sélectionnée dès que l'anneau est rempli totalement.

Back

Tu peux à tout moment quitter l'écran actuel et revenir au menu précédent à l'aide de la touche BACK.

Menu Principal

Depuis le menu principal, tu peux choisir entre les options suivantes :

Danse

Pour profiter sans attendre du mode Danse.

Pour 2 à 4 joueurs.

Karaoké

Pour entamer une partie en mode Karaoké.

Pour 1 à 2 joueurs.

À plusieurs

Pour jouer une partie alternant les modes Danse, Karaoké ou Mini-jeux et utilisant les chansons et mini-jeux déjà déverrouillés.

Pour 2 à 8 joueurs.

Bonus

Pour accéder au contenu bonus, incluant des mini-jeux supplémentaires et des extraits du film Grease™.

Options

Pour accéder au Guide Kinect, modifier les paramètres son et regarder les crédits.

Mode Danse

Interface



Guide

Pendant la chorégraphie, tu dois suivre les mouvements du guide. Lorsqu'il se déplace vers la gauche de l'écran, bouge vers la gauche ; lorsqu'il se déplace vers la droite, bouge à droite. Mieux tu synchronises tes mouvements avec ceux du guide, plus tu marques de points.

Lignes de performance

Tandis que tu dances et suis les mouvements du guide, des traînées vont apparaître aux mains de ce dernier. La taille et l'intensité de ces lignes seront proportionnelles au niveau de ta prestation.

Cartes

Les cartes indiquent le mouvement en cours et le suivant. La carte correspondant au mouvement présent se colore au fur et à mesure de la progression du mouvement, te permettant d'estimer le temps restant avant la fin.

Portraits temps réel

Tu peux utiliser les portraits pour te positionner correctement en face du capteur et vérifier ta forme au cours de la chorégraphie.

Appréciations

À la fin d'un mouvement, une appréciation est attribuée en fonction de ta performance. Les quatre appréciations possibles sont : Mauvais, OK, Bien et Parfait.

Compteur de série

Ce compteur montre le nombre de mouvements jugés OK, Bien ou Parfaits que tu as réussi à enchaîner. Il est remis à zéro à chaque mouvement jugé Mauvais.

Multiplicateur

Pour chaque série de 5 mouvements jugés OK, Bien ou Parfaits, ton multiplicateur de score augmente de 1. En revanche, il est réinitialisé à chaque mouvement jugé Mauvais.

Score

Ton score est affiché à côté du multiplicateur. Il est basé sur les appréciations obtenues et l'énergie déployée pour danser.

Paroles

Les paroles de la chanson apparaissent au bas de l'écran, pour que tu puisses chanter en même temps que tu dances.

Appareil photo

Des photos seront prises tout au long de ta prestation ; à chaque fois, l'icône en forme d'appareil photo s'affichera à l'écran juste avant.

Montre-leur !



En mode Danse, chaque chanson inclut une section "Montre-leur !" te permettant de danser à ta guise et de gagner des points supplémentaires en inventant ta propre chorégraphie. L'énergie et le rythme de ta prestation sont mesurés et déterminent la note finale, attribuée sous forme d'étoiles. Décroche 3 étoiles pour remporter un maximum de points !

Multijoueur

Dans les parties multijoueurs du mode Danse, chaque joueur doit suivre un guide distinct : à gauche de l'écran pour le Joueur 1 et à droite pour le Joueur 2.

Différents modes de jeu sont disponibles via l'option "Type de partie" de l'écran Confirmer les détails du jeu. Tous les périphériques nécessaires à un type de partie doivent être branchés pour pouvoir le sélectionner ; le jeu vous avertira si ce n'est pas le cas.

Affrontement

Les deux joueurs réalisent la même chorégraphie et s'affrontent pour obtenir le meilleur score.

Défi

Les deux joueurs doivent non seulement réaliser une chorégraphie, mais aussi relever les défis disséminés tout au long de la chanson. Ces défis peuvent prendre plusieurs formes :

- On ne bouge plus ! – Les joueurs doivent rester le plus immobile possible.
- Délire ! – C'est le moment de se lâcher ! Le joueur déployant le plus d'énergie l'emporte.
- Pose ! – Pour gagner, il faut se mettre rapidement en position et garder la pose.
- Action ! – La victoire revient au premier joueur ayant réussi à effectuer une série d'actions rapides.

Chaque section défi peut contenir un ou plusieurs de ces défis. Le joueur ayant remporté le plus de victoires à la fin d'une section gagne une rosette. Les rosettes rapportent un grand nombre de points bonus à la fin de la partie, il est donc crucial d'en obtenir autant que possible !

Coop

En coop, un chanteur et un danseur collaborent pour réaliser le meilleur score possible.

Coop par équipe

Deux équipes composées d'un chanteur et d'un danseur s'affrontent sur une chorégraphie.

Coop par équipe Passe le micro

Semblable au Coop par équipe, mais les chanteurs se partagent le micro.

Mode Karaoké

Interface



Guide

Le guide indique ta hauteur de note actuelle ; il se déplace vers le haut si tu montes dans les aigus et vers le bas si tu descends dans les graves.

Pastilles

Les notes de chaque chanson sont représentées par des pastilles. Lorsqu'une note est chantée correctement, la pastille se colore et des points sont marqués.

Appréciations

À la fin de chaque page de notes, une appréciation est attribuée en fonction de ta performance. Les quatre appréciations possibles sont : Mauvais, OK, Bien et Parfait.

Compteur de série

Ce compteur montre le nombre de pages jugées OK, Bien ou Parfaites que tu as réussi à enchaîner. Il est remis à zéro à chaque page jugée Mauvaise.

Multiplicateur

Pour chaque série de 5 pages jugées OK, Bien ou Parfaites, ton multiplicateur de score augmente de 1. En revanche, il est réinitialisé à chaque page jugée Mauvaise.

Score

Ton score est affiché à côté du multiplicateur. Il est basé sur les appréciations obtenues tout au long de la chanson.

Paroles

Les paroles de la chanson apparaissent au bas de l'écran.

Multijoueur

Dans les parties multijoueurs du mode Karaoké, chaque joueur dispose de ses propres pastilles et paroles, au bas de l'écran pour le Joueur 1 et en haut pour le Joueur 2.

Affrontement

Les deux joueurs chantent et s'affrontent pour obtenir le meilleur score.

Vs Passe le micro

Ici encore, les deux joueurs chantent pour tenter de réaliser le meilleur score, mais ils partagent le même micro et chantent chacun leur tour.

Coop

Les deux joueurs chantent en duo et s'efforcent de réaliser le meilleur score possible.

Passe le micro

Durant les parties Passe le micro, les joueurs prennent le micro chacun leur tour pour chanter. Lorsque la fin du tour d'un joueur approche, l'arrière-plan au niveau des pastilles se met à clignoter.

Bonus

Chansons

Chaque fois que tu termines une chanson en mode Danse, une nouvelle chanson devient disponible dans les modes Danse et À plusieurs. Lorsque toutes les chansons d'un niveau de difficulté donné ont été jouées, le niveau de difficulté suivant devient accessible.

Icônes de joueurs et vidéos

Tu pourras déverrouiller des icônes de joueurs supplémentaires ainsi que de nouveaux extraits du film en battant les records du mode Danse.

Mini-jeux

Pour déverrouiller des mini-jeux, il suffit de terminer des chansons en mode Danse. Ces mini-jeux, conçus pour 1 à 4 joueurs, sont accessibles depuis le menu Bonus.

Une nuit chez Frenchie

Toutes les Pink Ladies se préparent à passer la nuit chez Frenchie ! Exécute les bons mouvements et reproduis les gestes spéciaux.

Hand Jive Hop

Entre en lice et gagne le respect sur la piste de danse. Suis la mesure des barres passant à travers les portes.

La Belle endormie

Dans son rêve, Frenchie rencontre Teen Angel qui lui conseille de retourner au lycée. Danse en suivant les instructions à l'écran.

Rydell, ça rocke

Rejoins Johnny Casino et les Gamblers alors qu'ils enflamment la piste de danse de Rydell avec leur son des fifties.

Fais comme si tu grattais les cordes d'une guitare avec la main droite tout en plaçant la main gauche de façon appropriée, et cela au rythme des notes passant la porte.

Garage des Greasers

Prépare la légendaire Greased Lightnin' pour la course de Thunder Road. Ce jeu est divisé en trois micro-jeux :

Martelage

Élimine les bosses. Pour cibler une bosse, passe le marteau dessus. Pour marteler, abaisse le bras comme si tu maniais un marteau. Si tu frappes trop fort, de nouvelles bosses apparaîtront ailleurs sur la carrosserie.

Boulons

Resserre les boulons. Pour sélectionner un boulon, passe la clef dessus. Pour resserrer, exécute un mouvement de rotation avec ton bras. Si tu serres trop, le boulon cédera et il te faudra recommencer.

Peinture

Repeins la voiture. Pour pulvériser la peinture, approche ta main de l'écran. Lorsque tu arrives à court de peinture, ramène la main en arrière et agite-la sur le plan vertical pour refaire le plein.

Course sur Thunder Road

Montre ton sang-froid en course et fais-toi couronner roi de Thunder Road !

Tiens les bras comme si tu avais un volant entre les mains. Pour virer à droite ou à gauche, déplace tes mains comme tu le ferais sur un vrai volant. Avance les deux bras pour changer de vitesse – changer de vitesse au bon moment te permettra d'accélérer de manière optimale.

La course à l'amour

Pour reprendre Sandy des bras de Tom, Danny essaye de casser son image de T-bird et de devenir un sportif. Ce jeu est divisé en trois micro-jeux, dont deux niveaux de haies :

Haies

Cours sur place pour accélérer. Sautte pour passer les haies. Penche-toi vers la gauche ou la droite pour changer de couloir.

Sprint

Comme pour les haies, mais il s'agit ici de foncer tout droit jusqu'à la ligne d'arrivée !

Greasers contre Jocks

Aide Danny à s'essayer à différents sports pour regagner le cœur de Sandy. Ce jeu est divisé en trois micro-jeux :

Lutte

Penche-toi en avant et en arrière pour te déplacer. Projette tes bras en avant pour agripper ton adversaire. Au corps à corps, agite tes bras pour mettre ton adversaire au sol et gagner !

Basket-ball

Pour lancer le ballon et marquer, saute et pousse les bras en avant lorsque tu te trouves au point le plus haut.

Baseball

Tiens tes bras et tes mains comme si tu maniais une batte. Lorsque la balle est à portée, réalise un geste de frappe ("swingue") et tente de faire sortir la balle du terrain !

Accompagner au chant

Quel que soit le mode choisi, les joueurs peuvent accompagner les danseurs de leur équipe en chantant les paroles du morceau en cours, rapportant ainsi des points supplémentaires à l'équipe. La jauge de performance reflète le niveau de la prestation.

Il est possible d'accompagner au chant les danseurs dans les cas suivants :

1 équipe avec 1 micro

2 équipes avec 1 micro

2 équipes avec 2 micros (1 par équipe)

Les micros USB et le Capteur Kinect peuvent être utilisés indifféremment.

REMARQUE : pour pouvoir utiliser le micro du Capteur Kinect, il faut s'assurer qu'il est bien calibré et activé.

Passe le micro

Si les deux équipes souhaitent chanter mais qu'un seul micro est disponible, il est possible d'utiliser le mode Passe le micro. Il faut alors passer le micro au chanteur de l'autre équipe à certains moments précis de la chanson. Une icône en forme de micro clignotera à l'écran à l'approche de l'un de ces moments.